O GANCHO

ANO I - NUMERO 4
ABRIL/87

NESTE NUMERO:

APPLEWORKS & CIA. 1

COMO IDENTIFICAR SEU APPLE 4

O AVENTUREIRO ELETRONICO 5

FORMATACAO DE TELA EM MBASIC 8

PERGUNTE A ANALISTA 10

O GANCHO é uma publicação mensal do Clube dos Applemaníacos
Escreva para Caixa Postal 54131, São Paulo - SP, CEP 01296

Acervo André Vianna
andreviannaBol.com.br

APPLEWORKS & CIA.

Sem dúvida, APPLEWORKS (G-001) é o melhor utilitário lançado para o Apple nos últimos anos. Atualmente, controlamos a maior parte da administração do Clube com este programa e sabemos que ele nos atenderá tranquilamente para os próximos anos. Entretanto, nunca nenhum programa criou tanta confusão pelos defeitos nas versões iniciais e pelo número de programas que o modifica (mas que não são compatíveis entre si). Resolvemos então, tentar descrever as diferenças entre as versões do APPLEWORKS e as características dos programas complementares com o intuito de ajudar o usuário a configurá-lo para seu sistema e desfrutar de suas vantagens.

Em primeiro lugar, destacamos que o APPLEWORKS foi feito para ser usado no Apple IIc, ou IIe 128K com 80 colunas. Nesta configuração dispomos de um "desktop" (literalmente, "mesa de trabalho") de 55K de memória. O tamanho do desktop é muito importante, pois todas as informações da planilha, banco de dados ou texto são guardadas na memória. O programa nunca volta ao drive para buscar ou escrever uma parte do arquivo. Esta era uma grande limitação no programa e foram desenvolvidas placas de memória especiais para extender o tamanho do desktop até 16 Megabytes. A placa RamWorks da Applied Engineering (AE) dominou este mercado nos Estados Unidos e o primeiro modelo (com capacidade de até 1 Megabyte) foi copiado pela Microdigital e lançado no Brasil com o nome de TK-Works. Além de desenvolver a placa, a AE providenciou um utilitário para modificar os 2 lados do programa (APPLEWORKS STARTUP e PROGRAM) para aproveitar a memória adicional da placa. Este utilitário se chama APPLEWORKS EXPANDER (G-032/A), atualmente na versão 5.3.1, que funciona perfeitamente nas primeiras 3 versões de APPLEWORKS (1.1, 1.2 e 1.3). Embora a versão 2.0 de APPLEWORKS tenha sido lançada em setembro/86, a AE ainda não lançou uma versão do EXPANDER para condicioná-la para a placa RamWorks. Achamos este fato muito curioso e imaginamos que devam existir fatores técnicos bastante complexos que inibem a utilização da placa RamWorks no APPLEWORKS 2.0.

A Apple Computer logo percebeu as vantagens de grandes expansões de memória para o mercado e publicou o padrão técnico da empresa sobre este assunto. Naturalmente, este padrão não casou com o sistema da placa RamWorks e a Apple lançou sua própria placa de expansão de 1 Megabyte. Além da diferença no gerenciamento de memória, há um outro fator que diferencia os 2 tipos de placas: a da AE se encaixa no slot auxiliar e a da Apple se encaixa em qualquer slot normal. A partir da versão 1.3, a Apple modificou o próprio APPLEWORKS para reconhecer sua placa de expansão automaticamente. A AE não aguentou a pressão e lançou a placa RamFactor que segue o padrão da Apple e se encaixa em qualquer slot normal. Há também um utilitário especial para

modificar APPLEWORKS (por enquanto apenas as versões 1.1, 1.2 e 1.3) para funcionar com a placa RamFactor, principalmente para alterar as limitações internas do programa (aumentar o número de registros no banco de dados, o número de linhas no processador de textos, etc.). APPLEWORKS modificado para o RamFactor leva o símbolo "F" depois da versão (por exemplo V1.2F). No caso do EXPANDER para RamWorks, o programa leva a identificação "R" (por exemplo, V1.3R).

Algumas empresas americanas perceberam a popularidade de APPLEWORKS e a "facilidade" de alterá-lo para aceitar expansões de memória de tipos diferentes. Logo descobriram um jeito para alterar APPLEWORKS para trabalhar no Apple II+ com 80 colunas e placa de expansão de 128K do tipo Saturn. Desta forma, conseguiram abrir sensivelmente o mercado para este programa. De todos os programas deste tipo que vimos até hoje, acreditamos que o PLUS-WORKS XM V2.1P (G-022/A) é o melhor. Além de configurar APPLEWORKS para o II+, PLUS-WORKS permite aproveitar a placa de 128K para expandir o desktop até 136K e resolve um problema inerente do programa, o da incompatibilidade com a interface paralela Grappler+. Durante o processo de configuração, o PLUS-WORKS pergunta aonde as placas de 80 colunas e 128K se encontram (em quais slots) e faz um teste para confirmar. Consequentemente, o APPLEWORKS deve ser configurado pelo usuário, seguindo os passos abaixo:

1. Providencie uma cópia de APPLEWORKS V1.2 (G-001), pois o PLUS-WORKS só funciona com esta versão. Certifique-se de que o programa se encontra num estado "virgem", sem nenhuma modificação. Já que o PLUS-WORKS modifica o lado A (STARTUP), trabalhe com uma cópia do programa e preserve uma cópia "virgem" sem uso.

2. Boote PLUS-WORKS e siga as instruções apresentadas. Recomendamos utilizar ESC para "Open-Apple" e CTRL-G para DELETE. Selecione "Y" na opção sobre "patch" para a impressora se voce tiver uma placa paralela equivalente a Grappler+. Utilize as teclas recomendadas para as setas. A escolha do tipo de teclado dependerá do teclado que voce tiver, mas se errar a configuração, ela poderá ser feita novamente.

3. Às vezes o PLUS-WORKS "pendura", ou se recusa a funcionar. A solução é rebootar.

4. Após fazer a configuração, boote o APPLEWORKS para verificar a memória disponível. Lembre-se que o lado B (PROGRAM) não deve estar com a etiqueta de trava de gravação. Se voce indicou, por exemplo, uma placa de 128K no slot 0, voce ficará com 120K disponíveis no desktop. PLUS-WORKS funciona para acrescentar apenas uma placa de expansão de Ram e aceita diversas marcas de placas, incluindo a placa de 1 Megabyte da Apple.

5. Se voce tiver uma placa paralela do tipo Grappler+, voce deverá mudar o "string" de inicialização para a impressora que se encontra na parte de configuração dentro do próprio programa. Tecle a opção 5 no menu principal e depois 7 para especificar informações sobre sua impressora. Seguem as instruções para definir até 3 opções de impressoras. Para a maioria dos casos, a opção "MX-80" funciona bem. Em seguida selecione a opção 5 ("Interface Cards") e mude o string de "CTRL-I 80N" para "CTRL-I 0N". O comando correto para finalizar o string é o caracter "^" (Shift N ou Shift 6) e não a flecha para cima (indicada na tela).

O PLUS-WORKS ainda oferece vantagens para quem tem um IIe com uma placa de 128K tipo Saturn, aumentando o desktop para 136K. Obviamente, no caso do IIe, é mais interessante utilizar uma placa do tipo RamWorks com pelo menos 256K, mas nem todo mundo a tem. O PLUS-WORKS também serve para resolver os problemas de impressão para quem utiliza uma placa paralela tipo Grappler+ no IIe e não tem uma placa tipo RamWorks. Dispomos do "patch" no PLUS-WORKS e também no APPLEWORKS EXPANDER da AE. Não há necessidade de fazer o "patch" no caso de utilizar a Placa Paralela da Microdigital.

Devido ao grande sucesso do APPLEWORKS, foram lançados diversos programas complementares que aumentam sensivelmente sua eficiência. Infelizmente, estes programas de um modo geral não são compatíveis entre si e não são compatíveis com versões do APPLEWORKS modificadas para rodar no II+. O mais famoso destes é o PINPOINT (G-025), com uma série de "acessórios de mesa" como calendário, bloco de recados, calculadora e outras coisas mais. PINPOINT pode ser aplicado diretamente no APPLEWORKS até a versão 1.3, ou no APPLEWORKS previamente modificado pelo EXPANDER V5.3.1. O PINPOINT PRINTER KIT (G-054/A) deve ser a última alteração na sequencia.

Também contamos com AUTOWORKS V1.2 (G-066/A) e MACROWORKS V2.2 (G-029/A) que modificam o APPLEWORKS para incluir macro-instruções. Ambos os programas modificam o APPLEWORKS V1.2 e V1.3 (não funcionam na V2.0) e podem ser aplicados no APPLEWORKS previamente modificado pelo EXPANDER V5.3.1. Estes programas não são compatíveis entre si e não são compatíveis com PINPOINT. Para usufruir de PINPOINT e MACROWORKS, por exemplo, será necessário preparar cópias distintas do APPLEWORKS. Para quem utiliza o APPLEWORKS intensivamente (como nós no Clube), as macro-instruções de AUTOWORKS ou MACROWORKS são muito importantes, pois facilitam muito a operação do programa.

Cabe agora uma pequena explicação sobre as diferenças entre as versões de APPLEWORKS. As versões até V1.1 não permitiam trabalhar com impressoras ligadas na placa paralela tipo Grappler+. TOTALWORKS, por exemplo, foi baseado nesta versão modificada pelo

EXPANDER. Com a versão 1.2 ganhamos a opção de especificar um "string" de inicialização para a impressora, resolvendo parcialmente o problema com o Grappler+. A partir da versão 1.3, a Apple incluiu o aproveitamento automático das placas de expansão que seguem seu padrão. Com a versão 2.0 ganhamos uma nova opção de "Mailmerge" (cartas personalizadas) dentro do programa e melhoramentos em algumas funções na planilha. Infelizmente, ficamos limitados aos 56K originais da versão 2.0, pois ainda nos falta um utilitário para aproveitar as placas tipo RamWorks. Entretanto, com uma placa RamFactor de 1 Megabyte ficamos com um desktop de 1.012K. Concluimos que no momento é mais vantajoso comprar a placa RamFactor.

Esperamos que esta matéria tenha servido para desvendar um pouco a complexa situação do APPLEWORKS e seus amigos. Vale a pena investir tempo e esforço necessários para adaptá-lo ao seu sistema. O programa é ótimo!

COMO IDENTIFICAR SEU APPLE

A Apple Computer completou 10 anos de existência em janeiro/87 e nesse período lançou um total de 10 micros da família "Apple". A política da empresa continua sendo a de promover compatibilidade de software nos novos modelos, mas mesmo assim há diferenças importantes entre os modelos. Para facilitar o trabalho das Software Houses americanas, há uma forma simples para um programa identificar em qual micro ele se encontra. A Apple reservou um total de 4 bytes no monitor para este fim, conforme a tabela abaixo. Basta então fazer um PEEK nesses localizações para identificar o modelo.

TABELA 1: BYTES DE IDENTIFICACAO DA FAMILIA APPLE

	$FBB3	$FBC0	$FBBF	$FB1E
Apple	$38			
Apple II	$EA			$AD
Apple III (em emulação)	$EA			$8A
Apple IIe (original)	$06	$EA	$00	
Apple IIe (enhanced)	$06	$E0	$00 *	
Apple IIgs	$06	$E0	$00 *	
Apple IIc (original)	$06	$00	$FF	
Apple IIc (3,5 ROMs)	$06	$00	$00	
Apple IIc (versão 3)	$06	$00	$03	

* Para distinguir entre o IIgs e o IIe Enhanced executa o seguinte programa em Assembler:

```
SEC
JSR $FE1F
BCC IIgs
BCS IIe
```

O AVENTUREIRO ELETRONICO

CAPITÃO SAFARI

TREASURE ISLAND: Uma aventura de tirar o fôlego, baseada no famoso conto homônimo de Robert Louis Stevenson. Os gráficos são ótimos, ocupando a parte superior da tela. O diálogo, muito mais rico do que geralmente ocorre, situa-se na sua parte inferior. Os efeitos sonoros não são abusivos e adaptam-se bem ao desenvolvimento da estória. Ela também oferece um recurso que certamente será apreciado pelos nossos associados: pode-se perguntar qual é o vocabulário adequado para a cena que se está vivenciando. Basta digitar WORDS. Antes de iniciar, papel e lápis para fazer o mapa e um disquete de jogo. Para criá-lo, é suficiente digitar CREATE em qualquer momento da aventura. Cada disquete pode guardar até 9 posições do jogo.

Você está na pele de JIM HAWKINS e deve procurar encontrar o tesouro perdido do Capitão FLINT, um pirata sanguinário. Seus únicos amigos são o carajoso Capitão SMOLETT, o corpulento imediato TRALAWNEY e o sábio doutor LIVESAY. A aventura inicia-se na taverna e hospedaria ADMIRAL BENHOW, de propriedade de sua família. Numa mesa está bebendo um velho pirata, BILLY BONES. Ele costuma falar mais quando bebe muito. Portanto, vamos buscar mais rum para ele: (S, TAKE TANKARD AND RUM). Na volta (N) lhe oferecemos rum (GIVE RUM). Mais tarde, interrogando BILLY a respeito das estórias sobre piratas (ASK BILLY ABOUT FLINT'S FIST, ASK BILLY ABOUT TREASURE, ASK BILLY ABOUT FLINT), somos interrompidos por uma batida na porta. Abrimos (OPEN DOOR) e conduzimos a estranha figura, que lá se encontrava, até a mesa de BILLY (TAKE MAN TO BILLY). Os acontecimentos se precipitam. Ouça o que BILLY tem a dizer e pegue o metal (LISTEN TO BILLY, TAKE METAL).

Certamente, deve existir alguma pista no quarto de BILLY. Vamos até ele (S, UP). No corredor, encontramos e lemos um jornal (TAKE NEWSPAPER, READ NEWSPAPER). A porta do quarto está fechada, mas não deve resistir a um bom pontapé (KICK DOOR). Entramos no quarto; ele contém uma misteriosa arca. Para abri-la, basta passar óleo na fechadura (OIL LOCK). Pronto. Abra a arca e pegue tudo que ela contém (OPEN CHEST, TAKE OILCLOTH, TAKE GOLD, TAKE TABACCO, TAKE WATCH). Uma vez que a entrada no quarto não foi muito ortodoxa, a saída também não pode ser: abra a janela (OPEN WINDOW) e saia pela árvore (CLIMB TREE).

Você deve ir correndo para a casa do médico contar as novidades. A direção é mais ou menos S, S e SW ou SE. Experimente cada direção para ver qual delas é a melhor. Em resumo, trata-se de encontrar o tesouro e fugir dos piratas. Ao todo são 4 capítulos. Boa caçada!

THE INSTITUTE: Depois de um longo dia de trabalho (ou estudo), voce chega em casa cansadíssimo e com uma grande vontade de jogar uma aventura. Conforme voce vai abrindo a porta, o desejo vai aumentando. Voce atravessa a sala e chegando a escada, esta estranha vontade torna-se quase insuportável; no topo da mesma chega a ser insana. Voce abre a porta do quarto e se arremessa na direção de seu Apple, pega sua caixa de disquetes, seleciona um deles e já suando insere-o no drive e liga o micro. Buummm!!!

Uma bomba atômica? Um urubú caiu no seu telhado? Um avião explodiu? Não, foi o seu Apple mesmo. Aquilo não podia estar acontecendo. Voce deve estar ficando louco. Uma densa fumaça branca sai do console de seu micro. Subitamente a campainha toca... Estabanado, voce corre para abrir a porta e ao abrí-la, se defronta com dois homens vestidos de branco. Voce sente um alívio. Só que não é a equipe de reparos. Eles te agarram, te colocam numa camisa de força e te jogam numa ambulância que sai com a sirene ecoando pela cidade.

Voce acorda atordoado e provavelmente drogado; olha para os lados e parece que voce está num quarto de hospital, mais especificamente, de hospício.

Como sair do hospício? Boa pergunta! Mas seu capitão está aqui pelo menos para lhe dar um primeiro empurrão nesta aventura, com excelentes gráficos e um ótimo "Parser". O jogo tem algumas passagens bem fortes, mas colocadas inteligentemente no contexto do mesmo. Como falei, agora darei algumas dicas para que o aventureiro consiga iniciar o jogo.

Para começar, olhe 5 vezes o quarto (LOOK x5). Aparecerá então um anão que está provavelmente internado no hospício. Fale com ele várias vezes (TALK x4) e quando ele for embora, olhe embaixo da cama (LOOK UNDER BED). Voce encontrará uma caneca vazia. Pegue-a (GET MUG) e vá para leste (E), quebre o espelho (BREAK MIRROR) e pegue um pedaço do mesmo (GET MIRROR), vá a sul (S) e abra a porta (OPEN DOOR). Olhe as prateleiras 2 vezes (LOOK SHELVES x2), pegue o bisturí (GET SCALPEL) e saia do quarto (OPEN DOOR). Agora vá para sul (S) e para oeste (W). Nesta sala há vários loucos que lhe darão algumas dicas importantes, portanto ouça-as atenciosamente (LISTEN x7).

Examine a sala (LOOK ROOM), mais precisamente a placa (LOOK PLAQUE), então saia e abra a porta (OPEN DOOR). Dentro da sala, ataque o homem que está atrás da escrivaninha (ATTACK MAN). Com certeza voce irá preso. Na cela, solte a caneca (DROP MUG) e corte com o bisturí o enchimento que reveste a mesma (CUT PADDED). Surpresa! Há uma corda escondida. Pegue-a (GET ROPE) e espere ser solto. Mas não se esqueça, voce terá que voltar mais tarde a cela para obter de volta a caneca (logicamente com algumas alterações). Boa sorte!

PONTO DE ENCONTRO: Temos recebido muitas contribuições com dicas para aventuras e para joguinhos também. Agradecemos o esforço de voces. Infelizmente, não dispomos de espaço suficiente aqui no jornal para Rublicar tudo e estamos estudando outras formas para colocar estas informações a disposição de todos.

MANOWAR de Campinas mandou esta dica para MASQUERADE (S-049): Ao se passar com a caixinha pelo gerador ela se quebra. Todo objeto deixado no campo (depois da grade) é roubado pelo rato que se encontra depois do gerador. Deixe a caixinha para o rato roubá-la. Para matar o rato, solte a cobra (DROP SNAKE). Em seguida, pegue a caixinha e o brinco.

XYKO de São Carlos SP (e muitos outros) quer saber como abrir o cofre do Joe no jogo INTRIGUE! (S-157).

KBYTE de Rio do Sul SC quer saber o que fazer com a mulher que aparece vestida de branco na beira do asfalto no CROSSCOUNTRY USA (S-074).

COMPUTRON de Duartina SP mandou as dicas de como montar o acampamento no SWISS FAMILY ROBINSON (S-094/B). Depois de construir o barco, pegue tudo que quiser, mas dê prioridade ao serrote (SAW) e a espingarda (GUN); em seguida, tecle LAUNCH BOAT TO THE SOUTH. Aparecerá um tubarão. Mate-o e continue, teclando E, S, S, S para chegar a ilha. Antes de fazer qualquer coisa, tecle W para achar sua família e E para voltar. Tire tudo que voce possui e volte ao navio (DROP ALL, LAUNCH BOAT TO THE NORTH). Lá voce encontrará a vela do navio, mas como ele é grande voce só poderá pegá-la e mais nada. Volte a ilha até o ponto onde está a família e tecle DROP CANVAS. Vá até onde deixou o serrote (SAW), pegue-o e siga para o leste até chegar ao outro lado da ilha. Lá voce terá que encontrar um bambuzal. Depois corte e leve o bambu (SAW BAMBOO, TAKE BAMBOO), voltando para o local onde deixou a família (DROP BAMBOO). A família fará o resto. Cuidado com a cobra!

GOONIE de Taubaté SP descobriu o objetivo de ROCKY HORROR SHOW (M-081/A). Voce deve pegar as pecinhas coloridas que ficam espalhadas pelo chão. De posse de cada peça, vá até a sala onde se encontra uma porta grande e aparecerá o BRET ou a JANET presa. Encoste na porta e aperte o botão B0, colocando assim a pecinha num painel ao lado. Repita o processo até completar o painel para liberar BRET/JANET. Depois é só sair da casa.

J & J de Belo Horizonte mandou mais uma dica sobre SPIDER MAN (S-107). Na sala da Madam Web tecle SCAN MAZE (mentalize o labirinto) e ela responderá algo interessante.

CAPITAO KIRK de Campinas mandou algumas dicas de como iniciar a aventura THE ALPINE ENCOUNTER (S-040). Voce pode registrar-se

como hóspede (REGISTER) e questionar os outros hóspedes (ASK nome OF pessoa sobre quem se deseja informações). Para se alimentar, pode ORDER FOOD no restaurante, ORDER WINE no bar ou ORDER SNACK na lanchonete no andar superior. Para se pegar o elevador, tecle PRESS BUTTON e depois W. Pode-se revistar os hóspedes (SEARCH nome). Em vez de comprar os equipamentos de esquí, pode-se alugá-los. Tecle N na entrada da loja de esquí e depois RENT SKIS, RENT POLES e RENT BOOTS. Experimente também os comandos SAVE, RESTORE, ENTER, PHONE, KISS e SHOOT. Gostaria de saber como se pega o trem, como ligar o computador e como abrir a porta do quarto dos outros hóspedes sem usar SMASH DOOR.

FLYNN de Salvador mandou ótimas dicas sobre o jogo WILLY BYTE (S-103). Voce deve entrar com um dado (cde 1 até 6 caracteres), guardá-lo na memória e gravá-lo em disco. O jogo começa no FlowChart (fluxograma), onde voce deve programar o seu trabalho. Para começar, escolha Keyboard-Ram-Map. De preferência, entre com um dado de apenas 1 caracter para ser mais fácil da primeira vez. No Keyboard, suba até a placa, pule em cima do botão e depois desça todos os bits. Na Ram, puxe os bits, tomando cuidado para não deixar o Bug apagá-los. O próximo passo é o Mapa do sistema. Observe os extremos da tela. No alto fica o Clock e embaixo o Power. Preste bem atenção: se algum deles começar a tremer e fazer um ruído, algo está errado. Voce deve consertá-los. Suponhamos que nada deu errado. Volte para o FlowChart, com a Barra de Espaço. Adiante explicarei como consertar os erros. No FlowChart, escolha o Disk. Quando chegar lá, voce deve ficar em cima da cabeça do drive. Após ligá-lo (botão embaixo do disquete), faça movimentos de "vai e vem", acompanhando a cabeça, até aparecer uma bola redonda no disco. Tome muito cuidado com o Bug e para não cair no disco. Feito isso, o jogo termina e lhe dá sua avaliação. Para consertar o Clock, voce deve subir até o topo e pular na cúpula. Para consertar o Power, voce deve tornar todas as casas "cheias" (tipo Q*BERT). Sugestão: assista a demonstração. Teclas embutidas: CTRL-S (som), CTRL-X ao sair do Power (desistir) e ESC (pausa). Bom divertimento!

FORMATACAO DE TELA EM MBASIC

Muitos associados gostam de trabalhar em CP/M, pois neste sistema operacional encontramos muitos programas famosos, como WORDSTAR e dBASE II, que foram desenvolvidos em outros computadores e trazidos para o Apple. No disquete mestre CP/M (A-001/A) contamos também com o MBASIC, uma poderosa versão de Basic desenvolvida pela Microsoft. Este Basic tem muitos recursos, mas no Apple esbarramos nos problemas de formatação de tela, pois na transformação para o Apple perdemos uma forma simples e direta de posicionar o cursor. Na Carta Circular de agosto/86 publicamos o apelo de PENAN do Rio neste sentido e recebemos a resposta de CARVALHO de Cascavel (PR), com algumas boas dicas.

Os caracteres de controle do cursor dependem da configuração do monitor de vídeo em uso. O programa transiente em CP/M, CONFIGIO.BAS, permite configurar o monitor de vídeo em 3 ou mais padrões: SOROC IQ 120 - HAZELTINE - DATAMEDIA e OUTROS a escolha do usuário. Por convenção, o monitor no Apple é o SOROC IQ 120 e os caracteres de controle são os seguintes:

TABELA 1: FUNCOES DE TELA DO MONITOR TIPO SOROC IQ 120

FUNCAO	SOFTWARE	HARDWARE	
Clear Screen	Esc *	FF	= CHR$(27)+CHR$(42)
Clr to EOS	Esc Y	VT	= CHR$(27)+CHR$(89)
Clr to EOL	Esc T	GS	= CHR$(27)+CHR$(84)
Lo-lite text	Esc)	SO	= CHR$(27)+CHR$(41)
Home Cursor	RS	EM	= CHR$(30)
Address Cursor	Esc =	RS	= CHR$(27)+CHR$(61)
XY Coord. Offset	32	32	
XY Xmit Order	yx	xy	
Cursor Up	VT	US	= CHR$(11)
Cursor Forward	FF	FS	= CHR$(12)

Tradução:

CHR$(27)+CHR$(42) => Limpa a tela e coloca o cursor no canto superior esquerdo

CHR$(27)+CHR$(89) => Apaga o ponto onde está o cursor até o fim da tela

CHR$(27)+CHR$(84) => Apaga a linha do ponto onde está o cursor até o fim desta, ou seja, até a margem direita da tela

CHR$(27)+CHR$(41) => Coloca a tela no modo normal (inverso de CHR$(15))

CHR$(30) => Move o cursor para o canto superior esquerdo da tela, mas não a limpa

CHR$(11) => Move o cursor para o fim da tela

CHR$(12) => Move o cursor um espaço a direita

Nesta configuração a função de endereçamento do cursor é definida usando-se a "DEF FN" em MBASIC da seguinte forma:

```
DEF FNX$(L,C) = CHR$(27)+CHR$(61)+CHR$(31+L)+CHR$(31+C)
```

Esta função deve ser colocada de preferencia no início do programa. Por exemplo: Suponhamos a impressão do seguinte menu:

```
10 DEF FNX$(L,C)=CHR$(27)+CHR$(61)+CHR$(31+L)+CHR$(31+C)
20 PRINT FNX$(6,10) "1....Acrescentar dados"
30 PRINT FNX$(7,10) "2....Alterar dados"
40 PRINT FNX$(8,10) "3....Deletar dados"
50 PRINT FNX$(10,10)"4....FINALIZAR"
```

O MBASIC é um tanto limitado para formatação de tela, visto que o comando TAB somente endereça colunas. Por isso somos obrigados a lançar mão desse artifício para facilitar as coisas.

PERGUNTE A ANALISTA

LADY SOFTWARE

PERGUNTA: Qual é o nível de compatibilidade entre os modelos II+, IIe, IIc e GS? E correto afirmar que todos os programas do II+ rodam nos modelos mais recentes. Porque há programas que não funcionam no TK 3000? (INCIDER - São Paulo)

RESPOSTA: Há pequenas diferenças entre os modelos II+, IIe, IIe Enhanced e IIc. Em princípio, a grande maioria dos programas feitos para o II+ funcionam perfeitamente no IIe. O IIe foi lançado em 1983 e desde então a maioria dos fabricantes dos programas que demonstraram incompatibilidade lançaram novas versões. A versão Enhanced do IIe foi lançada em 1984 para compatibilizar o IIe com o IIc. A Apple Computer ofereceu um kit de "upgrade" para o IIe, composto do novo microprocessador 65C02 e novos ROMs do sistema e do gerador de caracteres. As diferenças no 65C02 não criaram nenhum problema, mas a mudança no gerador de caracteres para acrescentar caracteres de mouse bagunçou muitos programas. Estes continuaram a funcionar, mas a apresentação de certos caracteres em inverso foram trocados pelos símbolos estranhos do mouse. Alguns programas poem ser usados, outros não. As poucas mudanças no ROM do sistema afetaram apenas o programa THE LAST ONE (pelo que sabemos).

No início, a maioria dos fabricantes de software continuou a produzir programas compatíveis com o II+ (ou ofereceram versões para o II+), devido ao grande número de micros no mercado. Ultimamente este quadro vem sendo modificado e os fabricantes se preocupam cada vez menos com o II+, que passou a ser uma máquina de jogos.

No caso do GS, há um chip lá dentro que corresponde a um IIe Enhanced e consequentemente o GS roda tudo que funciona no IIe.

No TK 3000, a Microdigital acrescentou um buffer de teclado controlado por um microprocessador Z80 e acentuação em português. Os micro-processadores Z80 e 65C02 não são compatíveis entre si, fato este que provoca problemas com certos programas. Ainda não dispomos de um TK 3000 no Clube e consequentemente não gostaríamos de afirmar no momento, quais os programas que funcionam ou não nesse micro.

PERGUNTA: Já tenho uma placa de 16K no slot 0 e uma de 128K no slot 5 no II+. Quero comprar mais uma de 128K para aproveitar melhor o APPLEWORKS. Isto funciona? (BENEFACTOR - Rio Claro SP)

RESPOSTA: Acredito que uma segunda placa de 128K não será de muita utilidade para voce, pois o APPLEWORKS modificado para rodar no II+ só reconhece uma placa de expansão. Só tem sentido

acrescentar mais placas de 128K se voce pretender trabalhar com Pseudo-disco ou com MAGICALC (D-015/B), que reconhecem até 4 placas de 128K no micro. Recomendo que considere a hipótese de se desfazer de sua placa de 16K, colocando a placa de 128K no slot 0. A placa de 16K no slot 0 só acrescenta 12K quando usada em conjunto com 128K. A placa de 128K no slot 0 supre todas as funções normais da placa de 16K. Na hora de retirar a placa de 16K, não esqueça de voltar o chip 4116 para a placa principal.

PERGUNTA: Não estou conseguindo utilizar o FRIDAY! (A-035). Voce pode me dar algumas dicas? (TKZEIRO - Santos)
RESPOSTA: Este programa exige 3 drives, ou então 2 drives e um Pseudo-disco (que toma o lugar do terceiro drive). A instalação usando Pseudo-disco é um tanto complicada. Segue minha receita:

1. Através do Z-001/B, instale um Pseudo-disco na placa de 128K.
2. Transfira para o Pseudo-disco os arquivos FRIDAY.COM, SYSTEM1.SYS e DBASEOVR.COM, presentes no disco 1 do FRIDAY! (A-035/A).
3. Coloque no drive B o disco 2 do FRIDAY! (A-035/B).
4. Ponha no drive A um disquete formatado, vazio, mas com o sistema CP/M (bootável).
5. Entre no Pseudo-disco e chame o arquivo FRIDAY.COM.
6. Quando o programa pedir o drive em que estão os dados, responda "A:"; quando ele pedir o disquete em que está o programa, responda "B:".
7. Pronto, o FRIDAY! funcionará sem problemas.

PERGUNTA: Estou pensando em comprar uma impressora gráfica, mas estou cheio de dúvidas. Qual impressora é melhor, a Grafix ou a Mônica? Qual interface devo comprar? Quais precauções devo tomar para comprar uma impressora realmente gráfica e não comprar "gato por lebre". (MANCHA NEGRA - Rio de Janeiro)
RESPOSTA: Entre a Grafix e a Mônica 6011 ou 6031, eu escolheria a Mônica por ser um projeto mais moderno. A Grafix é uma cópia da Epson MX, fora de linha no Japão há pelo menos 3 anos. A Mônica vem sofrendo uma série de atualizações nos últimos tempos, mas não temos notícias de melhoramentos na Grafix. Muito pelo contrário. Recentemente foi lançado o modelo Grafix MTA, que não permite densidade dupla (960 pontos por linha) em modo gráfico. Portanto, esta impressora não roda o PRINT SHOP (D-175/B). Aliás, este programa é um ótimo teste para ter certeza que uma impressora é realmente gráfica. Quanto a placa paralela, recomendamos comprar uma placa compatível com a Grapplerr+. Sabemos que a placa da CCE funciona bem e que a placa da Unitron sofreu algumas mexidas no "firmware" (o programa gravado em Eprom na placa) e portanto, a placa da Unitron não roda certos programas, como PRINTMASTER (D-151).

Ainda há a opção de comprar uma impressora importada, de preferência da Epson. Estas são mais modernas, mas não dispõem de assistência técnica integral ou acentuação em português.

Acervo André Vianna
andrevianna@bol.com.br